

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE CLASH OF CLANS TERHADAP
PERILAKU SOSIAL**
(Studi Kasus *Game Online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu
Sosial Dan Politik Universitas Riau)

By:
Okto Dinata
Supervisor: **Dra. Risdayati, M.Si**
Email : **oktodinataa@gmail.co.id**

Jurusan Sosial
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau
Kampus Bina Widya jl. H.R. Soebrantas KM. 12.5 Simp. Baru Pekanbaru 288293-
Telp/Fak. 0761-63277

ABSTRACT

Students are part of the community and academic community needs to be prepared with the advancement of technology era especially new media, so that students are able to use media intelligently and effectively. New media should be a mandatory knowledge that must be mastered by every student, especially students of Riau University. The online game clash of clans is a game that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected by a network. However, because this online clash of clans game is an online game game that is played on smartphone, making it easier for players to play this game anywhere and anytime, and require a long duration of playing in completing this clash of clans online game game, then there is It is likely that this clash of clans online game is causing addiction to its players.

The concept of theory that researchers use is the theory of addiction. Addiction is an ongoing unhealthy behavior that is difficult to end by the individual concerned (Yee, 2006). Unhealthy behavior can harm the individual and such behavior is seen in online game players. Addictive behavior of online games can be caused by the availability and increasing types of games on the market that increasingly rapidly parallel with the development of technology (Jessica, 1999). Clash of Clans game is a pleasure in playing because it gives a sense of satisfaction, so there is a feeling to repeat again fun activities when playing online games .. This research is descriptive qualitative research.

Based on interviews with informants, stating that playing online games makes them feel bound by online games, is a necessity for an ever-increasing amount of time, making efforts to control, reduce, or stop playing online games but to no avail, to feel uneasy, Moody, depressed, or irritable when trying to reduce or stop playing online games. Play online games as a way to escape from problems. From the interview can also be concluded that by playing online games, informants indirectly continuously carried over the game online, so they so rarely hang out with friends or relatives around their neighborhood.

RELATIONSHIP ONLINE CLASH OF CLANS GAME ON SOCIAL BEHAVIOR
(Case Study Online Clash Of Clans Game on Student Sociology Faculty of Social and
Political Sciences University of Riau)

By:

Okto Dinata

Supervisor: **Dra. Risdayati, M.Si**

Email : oktodinataa@gmail.co.id

Jurusan Sosial

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya jl. H.R. Soebrantas KM. 12.5 Simp. Baru Pekanbaru 288293-

Telp/Fak. 0761-63277

ABSTRACT

Mahasiswa adalah bagian masyarakat dan civitas akademika perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi khususnya media baru, sehingga siswa dapat menggunakan media secara cerdas dan efektif. Media baru harus menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh setiap siswa, khususnya mahasiswa Universitas Riau. Bentrokan game online klan adalah permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh jaringan. Namun, karena game online clan ini adalah game online yang dimainkan di smartphone, sehingga memudahkan pemain untuk memainkan game ini dimanapun dan kapanpun, dan membutuhkan durasi bermain yang panjang dalam menyelesaikan benturan game online klan ini, Maka ada kemungkinan bentrokan game online klan ini menyebabkan kecanduan para pemainnya. Konsep teori yang peneliti gunakan adalah teori kecanduan. Kecanduan adalah perilaku tidak sehat yang sedang berlangsung yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku tidak sehat bisa membahayakan individu dan perilaku seperti itu terlihat pada pemain game online. Perilaku adiktif game online bisa disebabkan oleh ketersediaan dan peningkatan jenis game yang ada di pasaran yang semakin cepat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). Clash of Clans game adalah sebuah kesenangan dalam bermain karena memberi rasa puas, jadi ada perasaan mengulang kembali aktivitas seru saat bermain game online .. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif.

Berdasarkan wawancara dengan informan, menyatakan bahwa bermain game online membuat mereka merasa terikat oleh permainan online, merupakan kebutuhan untuk jumlah waktu yang terus meningkat, melakukan upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil, merasa Gelisah, Moody, depresi, atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau berhenti bermain game online. Mainkan game online sebagai cara untuk melepaskan diri dari masalah. Dari hasil wawancara juga dapat disimpulkan bahwa dengan bermain game online, informan secara tidak langsung terus menerus melakukan permainan online, sehingga jarang sekali bergaul dengan teman atau kerabat di sekitar lingkungan mereka.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil. Dahulu game online hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede dan Hermawan, 2009).

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita dikota maupun didesa dengan banyaknya game center dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009). Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik

dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Game online dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas game online yang ada sekarang ini. (Adams & Rollings, dalam Theresia, 2012:8).

Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka akan berdampak pada keadaan psikis maupun fisiknya, khususnya seseorang yang kecanduan permainan internet. Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media *elektronik* seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut.

Menurut Zuldan, R dan Aldy (2015) salah satu *games online* yang banyak diminati oleh pengguna *smartphone* adalah Clash Of Clans yaitu *games online* yang berjenis strategi atau perang. *Clash of clans* memulai debutnya pada 2012 sebagai *game* multiplayer *online* dan diunduh lebih dari 100 juta *gamer* di Google Play. Diestimasi jumlah *gamer Clash of clans* (CoC) akan meningkat serta mampu mencapai 500 juta kali download.

Games ini pada awalnya diluncurkan untuk perangkat iOS. Namun dengan meningkatnya popularitas, pihak developer pun memutuskan untuk mendatangkan *games* ini ke platform Android. Dan hasilnya, saat ini Clash Of Clans berhasil menjadi satu *games* perang multi player

terbaik di Android. Clash Of Clans merupakan sebuah *games* multiplayer yang bisa dimainkan bersama-sama dengan teman. Disini pemain pun bisa membuat rusuh dengan cara memerangi pemain lainnya. Fitur-fiturnya pun cukup sederhana sehingga memudahkan para pemain untuk memainkannya.

Pada masa sekarang ini remaja cenderung kurang suka untuk bekerja maupun belajar dan kadang menunjukkan sifat negatif dan agresif terhadap masyarakat. Remaja lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktifitas rekreasi yang sedang populer di kalangan sebayanya (Potter & Perry, 2005), dan salah satu permainan yang sedang populer saat ini adalah *game online*. Burhan (2005) *game online* ialah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Hal yang mengkhawatirkan, dimana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat (Blais, 2007).

Sebuah studi di Amerika mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain *game* (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instan messaging (63%), sedangkan bagi pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), dan musik (65%) (Blais, dkk, 2007).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan Muhammad Nurur Rijal (2015) bahwa jumlah mahasiswa Universitas Riau yang memiliki *smartphone* sebanyak 86,94% dari total sampel 291 Mahasiswa, hal ini memungkinkan bahwa mahasiswa Universitas Riau juga mendownload serta

memainkan *game online* melalui *smartphone*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan, dalam permainan *game online clash of clans* memerlukan waktu yang relatif lama, karena untuk menyerang pemain lain kita harus menyiapkan pasukan. Dalam menyiapkan pasukan ini memerlukan waktu 2 menit hingga 45 menit tergantung dari jenis pasukan yang ingin kita gunakan dalam menyerang pemain lawan. *Game online clash of clans* ini merupakan *game online continue*, artinya *game online* yang dimainkan secara terus menerus, atau bukan *game online* yang dimainkan sekali langsung selesai. Karena dalam *game online clash of clans* ini kita memerlukan waktu dalam mengupgrade pasukan serta pertahanan. Dalam proses mengupgrade pasukan maupun pertahanan para pemain juga memerlukan waktu yang sangat lama mulai dari 5 menit sampai 14 hari, dan ini semua tergantung dari level pemain *game online clash of clans*.

Karena *game online clash of clans* ini merupakan permainan *game online* yang dimainkan pada *smartphone*, sehingga memudahkan para pemain memainkan permainan ini dimana saja dan kapan saja, serta memerlukan durasi bermain yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan *game online clash of clans* ini, maka ada kemungkinan bahwa *game online clash of clans* ini menyebabkan kecanduan bagi para pemainnya.

Alasan dipilihnya mahasiswa sosiologi adalah Mahasiswa yang merupakan bagian dari masyarakat dan kalangan akademis perlu dipersiapkan dengan kemajuan era teknologi khususnya media baru, agar mahasiswa mampu menggunakan media dengan cerdas dan efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan *game* ini memerlukan fokus dan banyak menyita waktu para *player* sehingga banyak hal lain yang terabaikan dan memungkinkan mempengaruhi perilaku

TINJAUAN PUSTAKA

Perilaku Sosial

Menurut Bimo Walgito (2003) dalam bukunya Psikologi Sosial suatu pengantar: Psikologi merupakan ilmu tentang perilaku atau aktivitas-aktivitas individu (Branca,1994;Morgan,dkk) Perilaku atau aktivitas-aktivitas tersebut dalam pengertian yang luas, yaitu perilaku yang menampak (over behavior) dan perilaku yang tidak menampak(inner behavior), demikian pula aktivitas-aktivitas tersebut di samping aktivitas motorik yang termasuk aktivitas emosional dan kognitif.

Seperti kutipan tulisan penyebab dan ciri pecandu game online yang dimuat dalam sebuah situs “ruangpsikologi.com” antara lain: “*Game online Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan game online meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan game online seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi *online*, game online, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada manual diagnostik dan statistik gangguan mental. Adiksi terhadap game online terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi game online, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk online membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam diluar sana.” Jadi kecanduan game online merupakan jenis kecanduan psikologis seperti halnya *Game online Addiction Disorder* (IAD).

Seperti kecanduan lainnya, game online telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online demi mendapatkan kesenangan. Pada saat tidak bisa bermain game online maka akan menyebabkan

kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain game online, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah, dan pekerjaan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, kecanduan game online adalah seseorang yang menghabiskan waktu untuk bermain game online demi mendapatkan kesenangan sehingga membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan diluar.

Kriteria Perilaku Kecanduan Game online

Dalam Kompas (2012) menjelaskan beberapa kriteria yang mengarah pada kecanduan game online antara lain:

1. Sering lupa waktu atau mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses game online terlalu lama.
2. Gejala menarik diri seperti merasa marah, tegang, atau depresi ketika game online tidak bisa diakses.
3. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan.
4. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki memiliki derajat kepuasan yang sama.
5. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan.

Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan Game online yang berkepanjangan. Selain itu, pemain juga mengalami masalah hubungan dengan keluarga, teman-teman, dan penurunan kinerja di tempat kerja atau sekolah. Ditambahkan oleh Young (2009), beberapa indikator untuk mengenali seseorang yang mengalami kecanduan game online (netaddiction.com), antara lain:

1. Keasyikan bermain game online.
2. Berbohong atau menyembunyikan aktivitasnya bermain game online.
3. Hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar game online.

4. Penarikan diri terhadap orang-orang yang berada di kehidupan nyatanya.
5. Defensif dan pemarah.
6. Gangguan secara psikologis (seperti perubahan suasana perasaan, kecemasan).
7. Menggunakan permainan sebagai pelarian dari masalah.

Sedangkan menurut Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap game online, memiliki gejala, antara lain:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah ketika bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game online.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Teori-Teori Mengenai Penyimpangan

a. Teori Pergaulan Berbeda

Dalam sosiologi dikenal adanya Teori *Differential Association* (pergaulan yang berbeda), yang diciptakan oleh Edwin H. Sutherland. Teori ini berpendapat bahwa penyimpangan bersumber pada pergaulan yang berbeda. Penyimpangan dipelajari melalui proses alih budaya. Melalui proses ini, seseorang mempelajari suatu budaya menyimpang. Contohnya ialah proses mengisap ganja dan perilaku homoseksual.

b. Teori Labeling

Penyebab penyimpangan yang lain dikemukakan oleh Teori Labeling (pemberian cap/julukan). Seseorang yang telah melakukan penyimpangan pada tahap primer (pertama), tetapi oleh masyarakat sudah diberi cap sebagai penyimpang. Misalnya, penipu, pencuri, wanita nakal, dan orang gila maka si Pelaku akan terdorong untuk melakukan penyimpangan sekunder (tahap lanjut) dengan alasan "kepalang

tanggung". Teori Labeling dipelopori oleh Edwin M. Lemert.

c. Teori Merton

Robert K. Merton telah mengemukakan Teori Merton yang menjelaskan bahwa perilaku penyimpangan itu merupakan bentuk adaptasi terhadap situasi tertentu. Merton mengidentifikasi lima tipe cara adaptasi. Empat di antaranya merupakan perilaku menyimpang, yaitu sebagai berikut.

1. Komformitas (*conformity*) adalah perilaku mengikuti tujuan dan cara yang ditentukan masyarakat untuk mencapai tujuan tersebut (cara konvensional dan melembaga).
2. Inovasi (*innovation*) adalah perilaku mengikuti tujuan yang ditentukan masyarakat, tetapi memakai cara yang dilarang oleh masyarakat (termasuk tindak kriminal).
3. Ritualisme (*ritualism*) adalah perilaku seseorang yang telah meninggalkan tujuan budaya. Namun, masih tetap berpegang pada cara-cara yang telah digariskan masyarakat, dalam arti ritual (upacara) dan perayaan masih diselenggarakan tetapi maknanya telah hilang.
4. Pengunduran/pengasingan diri (*retreatism*): meninggalkan, baik tujuan konvensional maupun cara pencapaiannya yang konvensional, sebagaimana dilakukan oleh para pecandu obat bius, pemabuk, gelandangan, dan orang-orang gagal lainnya.
5. Pemberontakan (*rebellion*): penarikan diri dari tujuan dan cara-cara konvensional yang disertai dengan upaya untuk melembagakan tujuan dan cara baru, misalnya para reformator agama.

d. Teori Fungsi

Menurut Emile Durkheim tercapainya kesadaran moral dari semua anggota masyarakat karena faktor keturunan, perbedaan lingkungan fisik, dan lingkungan sosial. Artinya, kejahatan itu akan selalu ada,

sebab orang yang berwatak jahat pun akan selalu ada. Bahkan, Durkheim berpandangan bahwa kejahatan itu perlu, agar moralitas dan hukum dapat berkembang secara normal.

Defenisi Kecanduan

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain game online. Perilaku kecanduan game online dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis game di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). Game Clash of Clans merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain game online. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni: (1). Kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuk mengontrol), (2). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negatif.

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang *eksesif*. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

Menurut J.P Chaplin (Kamus Psikologi, 2002: 11) *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala

pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tidak dihentikan.

Menurut Sarafino (dalam Adeonalia, 2002: 15) kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintetis baik secara psikologis maupun secara fisik.

Fisiologi Kecanduan

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat aditif (Freeman, 2008). Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap game online atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain game, mengakses situs porno, chatting, mengakses informasi serta aplikasi lain.

Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi akademis, kerja, kondisi finansial dan kehidupan sosial. Penelitian Koepp (1999: Green & Bavelier, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggungjawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimia di celah sinaptik yang disebut dopamin. Dopamin merupakan suatu *stimulan neurotransmitter* yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004).

Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang

mengendalikan sistem saraf otonom. Senyawa neurokimia yang berada di celah sinaptik terdapat di antara ujung satu sel saraf (neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-reseptor dopamin pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamin yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmiter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Terdapat empat komponen kecanduan game online, yakni *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions* (Lee, 2011). *Excessive use* terjadi ketika bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

Withdrawal symptoms adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya, misalnya

mudah marah atau moodiness. Komponen *negative repercussions* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi dan kehidupan sosial.

Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, khususnya mahasiswa jurusan Sosiologi.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mencoba menggambarkan secara terperinci mengenai keadaan yang ada ditemui di lapangan sehingga dapat memberikan gambaran yang signifikan dalam penjelasan.

Informan

Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *Accident random sampling*, yaitu teknik penarikan informan secara kebetulan. Dalam hal ini, informan yang dipilih dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan sosiologi pada Universitas Riau sebanyak 10 orang.

Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, akan digunakan teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan melakukan

mengamatan langsung terhadap suatu obyek tertentu dalam periode tertentu. Dengan melakukan observasi akan diperoleh informasi yang dapat memperjelas suatu obyek penelitian.

2. Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data, dimana penulis dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden untuk memperoleh informasi yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

Analisis data

Setelah data terkumpul sebagaimana yang diharapkan, maka langkah selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan analisa kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Nugroho (2014:121) mengemukakan bahwa analisa data kualitatif terdiri dari tiga langkah, yaitu:

1. Reduksi data, yang berkenaan dengan proses seleksi, fokus, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data yang muncul dalam catatan penelitian.
2. Penyajian data, yaitu penataan data sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk ditarik kesimpulan.
3. Penarikan kesimpulan, yaitu penarikan kesimpulan penelitian yang sekaligus merupakan verifikasi penelitian.

Dalam penelitian kualitatif ada beberapa macam cara untuk melihat data hasil penelitian, salah satunya yaitu triangulasi. Menurut Sugiyono (2014:273) triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara, dan berbagai waktu, hal tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber yaitu teknik pengecekan data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi teknik ialah teknik pengecekan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi waktu merupakan teknik pengecekan data yang dilakukan dengan

cara melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Merasa terikat dengan game online

Merasa terikat dengan game online (memikirkan mengenai aktivitas bermain game online sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain game online berikutnya).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yaitu Ns tentang Kecanduan Game, dia menyatakan :

“setelah bermain game saya merasa terikat, dan terus ingin memainkannya setiap saat dimanapun berada, terkadang saya memainkannya pada saat sedang berlangsung mata kuliah yang diajarkan. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh Hs, dia mengatakan bahwa :

“setelah bermain game ini, rasanya kalau tidak memainkannya dalam sehari saya merasa ada yang kurang, bahkan hal pertama yang saya pikirkan sewaktu bangun tidur adalah memainkan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut Wp, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya merasa lupa akan hal lain selain memainkannya, sehingga saya merasa ini merupakan kebutuhan yang harus dilakukan setiap saat. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yaitu IM tentang Kecanduan Game, dia menyatakan :

“setelah bermain game saya merasa terus ingin memainkannya setiap saat dimanapun berada, terkadang saya memainkannya pada saat sedang

berlangsung kuliah. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh Es, dia mengatakan bahwa :

“rasanya kalau tidak memainkannya dalam sehari saya merasa ada yang kurang, sewaktu bangun tidur adalah memainkan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut Ca, dia menyatakan bahwa :

“setelah memainkan game ini saya lupa akan hal lain selain memainkannya, sehingga game merupakan kebutuhan yang harus dilakukan setiap saat. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa terikat dengan game ini sehingga mereka melakukannya setiap saat dan merasa terikat dengan game ini. Dengan seringnya mereka bermain game ini tentu mereka akan kurang peduli terhadap keadaan sekelilingnya. Hal ini tentu akan berdampak pada perilaku sosialnya, karena mereka akan kurang peka terhadap teman-teman dan keluarganya.

Merasakan Kebutuhan Untuk Bermain Game Online

Merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama MS, dia menyatakan bahwa :

“bermain game bagi saya adalah sebuah kebutuhan, karena hal itu membuat saya menghabiskan waktu yang lama hanya untuk bermain game sehari. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh EG, dia mengatakan bahwa :

“bermain game ini, saya sangat menikmati sehingga merasa game ini sangat menghibur saya. Terkadang dengan bermain game saya lupa

akan makan dan belajar.. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut Harun, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya merasakan kepuasan tersendiri yang membuat saya lupa akan waktu untuk yang lain. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama EI, dia menyatakan bahwa :

“bermain game bagi saya adalah sebuah kebutuhan, karena hal itu membuat saya menghabiskan waktu yang lama hanya untuk bermain game sehari. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh AF, dia mengatakan bahwa :

“game ini sangat menghibur sehingga saya. Terkadang saya lupa akan belajar dan bisa juga lupa kalau saya belum makan sehari.. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut NS, dia menyatakan bahwa :

“setelah memainkan game ini saya merasakan kepuasan tersendiri yang membuat saya lupa akan waktu untuk yang lain dan hanya bermain game sepuasnya selama sehari. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.

Secara berulang

Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama NS, dia menyatakan bahwa :

“saya selalu bermain game secara berulang-ulang dan terus menerus, pernah mencoba untuk tidak

bermain, akan tetapi tidak berhasil. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh CA, dia mengatakan bahwa :

“dengan bermain game ini secara berulang-ulang, yang membuat saya terhibur, akan tetapi semakin lama bermain game ini seakan tidak bisa dihentikan dan dikurangi. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut ES, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya dan coba mengurangi dan mengentikanya tetapi tidak pernah berhasil. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama CA, dia menyatakan bahwa :

“saya bermain game secara rutin dan pernah mencoba untuk tidak bermain, akan tetapi tidak berhasil. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh MS, dia mengatakan bahwa :

“dengan seringnya bermain game ini, membuat saya terhibur, dengan semakin lama seakan tidak bisa dikurangi. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut CA, dia menyatakan bahwa :

“memainkan game ini saya sudah pernah coba mengurangi dan mengentikanya tetapi tidak berhasil malah semakin ketagihan. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa bermain game online secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil.

Merasa gelisah.

Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk

mengurangi atau berhenti bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama Juan, dia menyatakan bahwa :

“saya merasa gelisah apabila mengurangi bermain game ini, karena selama ini game ini membuat saya merasa tentang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh NS, dia mengatakan bahwa :

“dengan bermain game ini terkadang saya merasa depresi dan lekas marah ketika untuk tidak bermain atau menguranginya. Untuk itu saya akan terus bermain sampai dengan saya udah bosan dengan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut WP, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya dan coba mengurangi akan tetapi malah membuat saya gampang marah dan mudah depresi. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh IM, dia mengatakan bahwa :

“dengan bermain game ini terkadang saya merasa depresi dan lekas marah ketika untuk tidak bermain atau menguranginya. Untuk itu saya akan terus bermain sampai dengan saya udah bosan dengan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut ES, dia menyatakan bahwa :

“setelah memainkan game ini saya pernah mengurangi tetapi malah membuat saya gampang marah dan mudah depresi sehingga saya terus melanjutkannya sampai sekarang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa ingin berhenti bermain game online akan tetapi merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk

mengurangi atau berhenti bermain game online.

Terancam bahaya

Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama NS, dia menyatakan bahwa :

“saya merasa selama ini game ini akan memberikan dampak yang kurang bagus karena, seandainya saya kalah dalam bermain game saya akan merasa murung dan depresi. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh CA, dia mengatakan bahwa :

“dengan bermain game ini terkadang saya merasa depresi dan cepat marah ketika untuk tidak bermain atau mengurangnya. Untuk itu saya akan terus bermain sampai dengan saya udah bosan dengan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut EG, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya dan coba mengurangi akan tetapi malah membuat saya gampang marah dan mudah depresi. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama AF, dia menyatakan bahwa :

“saya merasa game ini akan memberikan dampak yang kurang bagus, seandainya saya kalah dalam bermain game saya akan merasa murung. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh EI, dia mengatakan bahwa :

“dengan bermain game ini terkadang saya merasa depresi dan cepat marah ketika untuk tidak bermain atau mengurangnya. Untuk itu saya akan terus bermain sampai dengan

saya udah bosan dengan game ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut ES, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya pernah mengurangi akan tetapi malah membuat saya gampang marah, jadi saya terus memainkannya hingga saat ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa ingin berhenti bermain game online akan tetapi merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online.

Terancam kehilangan kesempatan karir

Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama NS, dia menyatakan bahwa :

“saya merasa selama ini game ini akan memberikan dampak yang kurang bagus karena, dengan bermain game akan memakan waktu, sehingga berdampak pada hal lain terutama masalah belajar, saya lagi berusaha untuk mengurangi kecanduan terhadap game online ini” (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh CA, dia mengatakan bahwa :

“saya merasa selama ini game ini akan memberikan dampak yang kurang bagus karena, dengan bermain game akan memakan waktu, sehingga berdampak pada hal lain terutama masalah belajar, saya lagi berusaha untuk mengurangi kecanduan terhadap game online ini. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut WP, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya dan coba mengurangi karena takutnya nanti bisa berdampak pada pekerjaan yang akan saya peroleh di masa yang akan datang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama HS, dia menyatakan bahwa :

“selama ini game memberikan dampak yang kurang bagus dari segi waktu, sehingga berdampak pada hal lain terutama masalah belajar, saya lagi berusaha untuk mengurangi kecanduan terhadap game online ini akan tetapi belum bisa” (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh IM, dia mengatakan bahwa :

“selama ini game ini memberikan dampak tidak bagus, dengan bermain game ini lupa akan waktu, sehingga tidak memperhatikan pada hal lain selain game, saya berusaha untuk mengurangi game ini sekarang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut WP, dia menyatakan bahwa :

“rasanya memainkan game ini saya terus ingin memainkannya, saya sekarang sedang mencoba mengurangi karena takutnya nanti bisa berdampak aktivitas saya yang lainnya terutama kuliah. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan merasa ada ancaman apabila terus memainkan game online tersebut, seperti kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain game online, akan tetapi mereka masih mengalami kesulitan untuk benar-benar.

Cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah

Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-

masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama CA, dia menyatakan bahwa :

“bermain game ini untuk menghilangkan rasa suntuk serta masalah-masalah yang saya hadapi, karena dengan bermain game saya merasa tenang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh MS, dia mengatakan bahwa :

“sebenarnya pada awalnya saya hanya sekedar untuk menghilangkan suntuk, namun lama kelamaan menjadi ketagihan dan terus bermain untuk menghilangkan rasa cemas dan depresi saya.. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut EG, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya bisa menghilangkan masalah-masalah yang ada pada saya seketika, namun game ini membuat saya ketagihan dan terus ingin memainkannya. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan yang bernama CA, dia menyatakan bahwa :

“saya bermain game ini untuk menghilangkan rasa suntuk serta masalah-masalah yang saya hadapi, karena dengan bermain game saya merasa tenang. (Hasil Wawancara, April 2016)

Hal senada juga di katakan oleh MS, dia mengatakan bahwa :

“sebenarnya pada awalnya saya hanya sekedar untuk menghilangkan suntuk, namun lama kelamaan menjadi ketagihan dan terus bermain untuk menghilangkan rasa cemas dan depresi saya.. (Hasil Wawancara, April 2016)

Selanjutnya menurut EG, dia menyatakan bahwa :

“rasanya setelah memainkan game ini saya bisa menghilangkan masalah-masalah yang ada pada saya seketika, namun game ini membuat saya ketagihan dan terus ingin memainkannya. (Hasil Wawancara, April 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan ingin bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil suatu kesimpulan Kecanduan Game Online terhadap perilaku sebanyak 10 informan.

1. Berdasarkan wawancara dengan informan, yang menyatakan bahwa bermain game online membuat mereka Merasa terikat dengan game online, merupakan suatu kebutuhan untuk jumlah waktu yang terus meningkat, membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil, merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online. Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah
2. Dari wawancara tersebut juga dapat disimpulkan bahwa dengan bermain game online, informan secara tidak langsung terus menerus terbawa akan game online tersebut, sehingga mereka jadi jarang bergaul dengan teman atau kerabat disekitar lingkungan mereka.

Saran

1. Kecanduan Game mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau cukup tinggi, sehingga berdampak pada perilaku mahasiswa, untuk itu disarankan agar mahasiswa jangan terlalu lama bermain game online.
2. Hendaknya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, mendata serta memberikan bimbingan kepada mahasiwa yang mengalami Kecanduan Game online yang agar mampu memperbaiki perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–59
- Burhan. 2005. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kencana Prenada Media. Group: Jakarta
- Stoner, James A.F; Freeman. F, 2008 Personal Management, edition, New Jersey : Prentice-Hall,inc
- Asep Hermawan. 2009. Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif. Jakarta: Grasindo
- Giuffre, K., DiGeronimo, T.F. 2004. Memacu kesehatan otak. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer. h. 83,85
- Green , C. S., & Bavelier, D. 2006. Effect of Action Video Games on the Spatial Distribution of Visuospatial Attention. *Journal of Experimental Psychology*:

- Human Perception and Performance, 1465-1478.
- Hong, J-C. & Liu, M-C. 2003. A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-58.
- Hurlock, Elizabeth, B., Psikologi Perkembangan, Erlangga, Jakarta, 2006.
- Kant, Immanuel., 2009. Critique of Practical Reason, terjemahan Indonesia oleh. Nurhadi. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Jacobs, G., Ip, B. & Watkins, A. 2008. Gaming Frequency and Academic Performance. *Australasia Journal of Educational Technology*, 24, 355-373
- Jessica Muligan 1999, History Of Game Online. Diakses pada 6 Mei 2016 dari <http://tharsisgate.org/articles/imaginary/HISTORY~3.HTM>
- Muhammad Nurur Rijal, 2015. Tingkat Kemampuan Literasi Media Baru Mahasiswa Universitas Riau Level Of New Media Literacy Skills Student Of Riau University. *Jom FISIP Volume 2 No.1 Februari 2015*
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan. Rineka. Cipta. Jakarta
- Nugroho, Riant. 2014. Public Policy. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Zuldan, R dan Aldy, Z. , 2015. Basic Guide Clash Of Clans & Lets Get Rich. Surabaya: Tiar Aksa.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif Dan R&D. Bandung
- Sarwono, Sarlito Wrawan.2002. Psikologi Social. Jakarta Balai Pustaka
- Sobur ,Alex .2003. Psikologi Umum. Bandung: Pustaka Setia
- Wan, C.S & Chiou, W.B. 2006. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol. 9 No. 6,p:762-766
- Walgito, Bimo.2003. Psikologi Social Suatu Pengantar, Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Yee, N. (2003). "Motivations of Play in Online Games". *Cyberpsychology & Behaviour*. 9: 772-775
- Young Kimberly S. 2004. Internet Addiction A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *Journal St. Bonaventure University Center for Online Addiction American Behavioral Scientist*, Vol. 48 No. 4